

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lapangan, Bet dan Bola	30
Gambar 2.2 Gambaran Desain Aplikasi Pembelajaran Tenis Meja.....	35
Gambar 3.2 Langkah-langkah Penggunaan R&D.....	39
Gambar 3.2 Gambaran Desain Aplikasi Pembelajaran Tenis Meja.....	43
Gambar 4.1 Penilaian persentase analisis kebutuhan validasi ahli	54
Gambar 4.2 Penilaian persentase uji coba produk (uji kelompok kecil) validasi ahli	57
Gambar 4.3 Penilaian persentase uji coba pemakaian (uji kelompok besar) validasi ahli	60
Gambar 4.4 Perbandingan persentase kepada validasi ahli	62

